

Lista de requerimientos funcionales

Nombre del requerimiento	Ingresar nickname		
Identificador	REQ-001	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	Ninguno	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Nombre	Datos de de salida	Mensaje de bienvenida
Descripción	La aplicación debe permitir a los usuarios ingresar su nombre en un campo de texto para poder iniciar a jugar, cuando se da click en el bootn de registro, confirmará el ingreso correcto del nickname mostrando un mensaje de bienvenida.		

Nombre del requerimiento	Botón de Confirmación del Nickname		
Identificador	REQ-002	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-001	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Nickname o nombre de usuario ingresado por el jugador.	Datos de de salida	Acceso a la vista de elección de niveles. Mensaje de confirmación del nickname guardado.
Descripción	Una vez que el jugador ha ingresado su nickname o nombre de usuario para la partida del juego, se requiere una opción para confirmar este nombre y avanzar hacia la elección de niveles. El botón de guardado o confirmación debe estar claramente visible y accesible para el usuario. Al presionar este botón, se verificará que el nickname proporcionado cumpla con los requisitos establecidos (el campo no puede estar vacío ni tener espacios). Si el nickname es válido, se guardará y se permitirá al jugador acceder a la vista de elección de niveles. En caso de que el nickname no cumpla con los requisitos, se mostrará un mensaje de error indicando la razón y se solicitará al jugador que corrija el nombre antes de proceder. Es importante que este proceso sea intuitivo y amigable para el usuario, facilitando así una experiencia de inicio de sesión fluida en el juego.		

Nombre del requerimiento	Mensaje de Confirmación de Nickname Guardado		
Identificador	REQ-003	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-002	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Nickname válido confirmado por el usuario.	Datos de de salida	Confirmación visual o mensaje de éxito.
Descripción	Después de que el usuario haya ingresado y confirmado un nickname válido, se requiere que el sistema muestre un mensaje de confirmación para informar al jugador que el nickname ha sido guardado correctamente y que ahora puede proceder a la selección de niveles. Este mensaje debe ser claro y conciso, indicando de manera positiva que la acción se ha completado con éxito. El mensaje de confirmación debe ser presentado de manera que sea fácilmente visible y comprensible para el usuario, utilizando un diseño y estilo coherentes con la interfaz del juego. Tras la confirmación, el sistema debe permitir al jugador acceder sin problemas a la vista de elección de niveles, continuando así con la experiencia de juego de manera fluida y satisfactoria.		

Nombre del requerimiento	Menú de niveles		
Identificador	REQ-004	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-003	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Elección del nivel (fácil, medio, experto).	Datos de de salida	Visualización del menú de niveles. Acceso al nivel seleccionado.
Descripción	La vista del menú de niveles debe ser diseñada de manera que muestre el nickname del usuario ingresado previamente en la esquina superior izquierda de la pantalla. Esto proporciona una personalización adicional y una sensación de pertenencia al usuario dentro del juego. El menú debe permitir al jugador seleccionar entre diferentes niveles de dificultad, como fácil, medio y experto. Cada nivel debe estar claramente identificado y ser seleccionable de manera intuitiva. Una vez que el jugador ha seleccionado un nivel, el sistema debe permitirle dar click al boton de inicio y acceder al nivel elegido de manera fluida y sin contratiempos, dando inicio a la experiencia de juego correspondiente al nivel seleccionado.		

Nombre del requerimiento	Vista del crucigrama		
Identificador	REQ-005	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	Ninguno	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Ninguno	Datos de de salida	Ninguno
Descripción	La aplicación mostrará la vista del crucigrama que incluye el temporizador, la cuadrícula del crucigrama, el nombre del jugador, las pistas, botón para revelar, botón para verificar y botón para terminar la partida. La distribución de cada elemento se realizará de acuerdo a lo definido en los mockups.		

Nombre del requerimiento	Botón de Validación letras correctas		
Identificador	REQ-006	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-005	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Palabras ingresadas por el usuario en la cuadrícula del crucigrama.	Datos de de salida	Se resaltará en rojo las letras incorrectas y en verde las letras correctas.
Descripción	La aplicación contará con un botón que permite al usuario validar si las letras ingresadas en todo el tablero son correctas, resaltando en rojo las letras incorrectas y en verde las correctas, sin embargo, en caso de estar vacío no se realizará la validación en esa celda y no se resaltará de ningún color.		

Nombre del requerimiento	Botón de Pista		
Identificador	REQ-007	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-005	Prioridad	Media
Datos de entrada	Click en el icono "Pistas"	Datos de de salida	Agregara una letra correcta random en el tablero.

Descripción	En la vista del crucigrama en la parte superior derecha se tendrá un botón el cual agregará una letra correcta en cualquier parte del tablero.
-------------	--

Nombre del requerimiento	Temporizador de la partida		
Identificador	REQ-008	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-005	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Inicio de la partida	Datos de de salida	Tiempo transcurrido de la partida
Descripción	En la vista del crucigrama se tendrá un temporizador que inicia en "00:00" al comenzar la partida y se detendrá al completar correctamente todo el crucigrama o cuando el usuario de click en el botón "Terminar partida", mostrará el tiempo transcurrido en el mensaje de "Retroalimentación al jugador".		

Nombre del requerimiento	Cuadrícula del crucigrama		
Identificador	REQ-009	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-005	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Estructura del crucigrama y palabras al comenzar.	Datos de de salida	Visualización del crucigrama y palabras digitadas.
Descripción	Se requiere mostrar la cuadrícula del crucigrama con las casillas para ingresar letras y las palabras que se deben completar, el usuario ingresará cada letra dando click en cada casilla.		

Nombre del requerimiento	Terminar partida		
Identificador	REQ-010	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-005	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Click en el botón "Terminar partida"	Datos de de salida	Mensaje indicando la finalización de la partida con la retroalimentación al

			jugador.
Descripción	La vista del crucigrama mostrará un botón que le permite al usuario finalizar la partida en cualquier momento.		

Nombre del requerimiento	Retroalimentación al jugador		
Identificador	REQ-011	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-003	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Click en el botón "Terminar partida" o completar correctamente el crucigrama.	Datos de de salida	Mensaje de felicitaciones con el puntaje, nombre del jugador y tiempo partida y opción para seguir jugando.
Descripción	Después de completar el crucigrama con éxito o dar click en el botón "Terminar partida", el sistema debe mostrar una ventana emergente con un mensaje de felicitaciones que incluya el nombre del jugador, el tiempo que duró en completar el crucigrama y un botón para continuar jugando.		

Nombre del requerimiento	Boton de Continuar partida Nueva		
Identificador	REQ-012	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-003	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Nickname	Datos de de salida	Redirección a la vista de niveles
Descripción	Después de recibir el mensaje de confirmación,el usuario dispondrá de un boton de continuar partida ubicado en la parte inferior derecha de forma centrada. Este tendrá la funcionalidad que al dar click redirija a la vista de niveles para iniciar una partida nueva sin necesidad de realizar el registro del nickname.		

Nombre del requerimiento	Boton de Salir		
Identificador	REQ-013	Tipo de requerimiento	Funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-003	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Click en el boton de salir	Datos de de salida	Redirección a la vista principal del nickname
Descripción	Se requiere la implementación de un botón de salida en la interfaz del juego que permita reiniciar el juego a su estado inicial sin guardar la información del nickname, tiempo de la partida y puntaje acumulado. Al hacer clic en este botón, el juego deberá reiniciarse por completo, descartando cualquier progreso anterior. Además, el botón deberá redireccionar al usuario a la vista principal del juego, donde se solicita el ingreso del nickname. Esta funcionalidad proporcionará a los usuarios una manera rápida y sencilla de reiniciar el juego sin mantener ningún dato anteriormente ingresado.		

Lista de requerimientos no funcionales

Nombre del requerimiento	Diseño de Mockups de la Vista Web		
Identificador	REQ-012	Tipo de requerimiento	No funcional
Requerimiento que lo asocia	Ninguno	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Requisitos funcionales y no funcionales del juego de crucigramas. Especificaciones de diseño de la interfaz de usuario. Posibles elementos interactivos y características del juego	Datos de de salida	Mockups detallados de la interfaz de usuario para el juego de crucigramas. Representación visual de las diferentes pantallas, elementos interactivos y diseño visual.

			Documentación adicional que describa el flujo de navegación y la funcionalidad de los elementos de la interfaz.
Descripción	<p>Los mockups proporcionarán una representación visual de cómo se verá y funcionará la interfaz de usuario del juego. Se espera que los mockups reflejen fielmente los requisitos funcionales y no funcionales del juego, así como las especificaciones de diseño establecidas.</p> <p>Los mockups deben incluir todas las pantallas principales del juego, como la pantalla de inicio, la pantalla de selección de niveles, la pantalla de juego y cualquier otra pantalla relevante. Además, se deben diseñar los elementos interactivos de manera clara y comprensible, incluyendo botones, campos de entrada y cualquier otro componente necesario para la interacción del usuario.</p>		

Nombre del requerimiento	Diseño de la Base de datos		
Identificador	REQ-013	Tipo de requerimiento	No funcional
Requerimiento que lo asocia	REQ-001	Prioridad	Alta
Datos de entrada	<p>Requisitos funcionales y no funcionales del juego de crucigramas.</p> <p>Diseños preliminares de la estructura de la base de datos.</p> <p>Posibles relaciones entre las entidades de la base de datos.</p>	Datos de de salida	<p>Mockups detallados de la estructura de la base de datos que respaldará el juego de crucigramas.</p> <p>Representación visual de las tablas, campos y relaciones entre entidades.</p> <p>Documentación adicional que describa la organización de los datos y las</p>

			relaciones entre las entidades.
Descripción	<p>Los mockups proporcionarán una representación visual de cómo estarán organizados los datos y cómo estarán relacionadas las diferentes entidades en la base de datos.</p> <p>Se espera que los mockups incluyan la definición de tablas, campos y relaciones entre entidades. Además, la documentación adicional puede incluir descripciones detalladas de la organización de los datos, explicaciones de las relaciones entre las entidades y cualquier otra información relevante para el equipo de desarrollo.</p>		

Nombre del requerimiento	Repositorio de código		
Identificador	REQ-014	Tipo de requerimiento	No funcional
Requerimiento que lo asocia	Ninguno	Prioridad	Alta
Datos de entrada	Código fuente de la aplicación	Datos de de salida	Repositorio en GitHub con el control de versiones generadas sobre el código
Descripción	<p>El repositorio en GitHub debe permitir a los desarrolladores poder generar cambios en el código fuente, llevando un control de versiones con cada cambio generado.</p>		